

будущем их выпускники будут более востребованы, чем те, которые не знакомы с таким подходом к разработке.

На современном рынке очень много различных успешных компаний, которые ищут разработчиков, умеющих сработать с коллективом. Среди известных общедоступных командных проектов можно выделить:

- Графическая оболочка KDE для линукс (<http://www.kde.org/>)
- Ubuntu Линукс (<http://www.ubuntu.com/community/participate/developerzone>)
- Графическая оболочка Gnome для линукс (<http://live.gnome.org/JoinGnome>)

Благодаря появлению СКР Git, Bazaar, Subversion, TFS наблюдается значительный прорыв в операционных системах и прикладном ПО^[5]. Поэтому командная разработка – важное направление, благодаря которому ускорится развитие современного ПО.

Литература

1. Государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования. Специальность 030100 «Информатика». - М., 2005.
2. Каракозов С.Д. Развитие содержания обучения в области информационно-образовательных систем: подготовка учителя информатики в контексте информатизации образования: Монография / Под ред. Н.И. Рыжовой. - Барнаул: Изд-во БГПУ, 2005. - 300 с.
3. Специализация 030109 «Организация информатизации образования» // Информатика и образование. - 2002. - № 4.
4. Андреев, А.Н. Обзорный сценарий командной разработки в Visual Studio 2010 [Электронный ресурс] – Режим доступа – <http://www.techdays.ru/videos/2403.html>
5. Электронный словарь [Электронный ресурс] – Режим доступа – <http://slovari.yandex.ru/>.

Медведева О.О.

О ПОДХОДЕ К СОЗДАНИЮ КОНЦЕПЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ «СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ»

mo02306@mail.ru

ФГАОУ ВПО «Российский профессионально-педагогический университет»

г. Екатеринбург

Реформирование системы образования требует модернизации учебного процесса, поиска эффективных форм и методов работы со студентами. Новые государственные образовательные стандарты ориентируют образовательные учреждения на качественные параметры организации учебного процесса. Это требует решения двух взаимосвязанных задач: повышения эффективности аудиторных занятий и самостоятельной работы студентов.

Решение первой задачи возможно благодаря уникальным возможностям синтеза разнообразных «сред» и свойствам интерактивности мультимедиа, которые позволяют моделировать всю полноту человеческих ощущений, предоставляя зрителю возможность соучаствовать в процессе создания аудиовизуального пространства, взаимодействуя с разнородными данными интерактивной структуры в диалоговом режиме.

Насущной задачей становится формирование новых стандартов и компетенций для ведущих творческих профессий в этой области и, прежде всего — для тех специальностей, которые предполагают активное использование современных информационных технологий в повседневной деятельности, которым необходимо уметь разрабатывать интерактивные проекты, осваивая на практике методы и приемы их создания.

Современные информационные технологии и средства мультимедиа расширили возможности учебной и самостоятельной работы студентов компьютерных специальностей. Появилась уникальная возможность перехода от одних программных средств создания мультимедийных проектов к более современным (Adobe Premier, Adobe Effect, Macromedia Flash, Sound Forge), что способствует формированию информационной компетентности студентов, а также позволит будущим специалистам быть конкурентоспособными на рынке труда. Сегодня быстрый темп изменений в области мультимедиа, вызванный стремительным развитием компьютерных технологий, приводит к тому, что увеличивается спрос на специалистов, которые способны создавать учебные видеоролики, звуковые эффекты, графические анимированные композиции, объединяя их отдельные элементы в единый проект (учебные пособия, электронные практикумы) с помощью современных информационных технологий и средств мультимедиа.

Над решением вышеперечисленных задач, так или иначе, работают в Российском государственном профессионально-педагогическом университете, ежегодно реализуя новые идеи в области информационных технологий и перерабатывая уже существующие учебно-методические комплексы. Апробация идет, как правило, в системе профессиональной подготовки студентов направления Художественное образование, по профилю «Дизайн и компьютерная графика», которые

получают квалификацию «бакалавр художественного образования», в рамках дисциплины «Современные информационные технологии в искусстве», которая является одной из основных и входит как составная часть в блок компьютерных дисциплин. Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных в рамках дисциплин «Математика и информатика», «Информационные и коммуникационные технологии в образовании», «Векторная и растровая графика». Курс тесно связан с такими отраслями гуманитарного знания, как культурология, история мировой художественной культуры и искусства, психология искусства, художественное восприятие творчества. Учитывая межпредметные связи с базовыми компьютерными и гуманитарными дисциплинами, был разработан современный подход к преподаванию дисциплины «Современные информационные технологии в искусстве». Выбранный подход обеспечивает изучение студентами следующих теоретических вопросов: «Медиакультура»; «Аудиовизуальная культура»; «Электронная революция и повседневная культура»; «Период интерактивности в экранных формах культуры»; «Аналоговое и цифровое видео». Также в ходе изучения курса студентам необходимо освоить программные средства обеспечения мультимедиа (Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sound Forge), изучить основные этапы и приемы нелинейного видеомонтажа, научиться создавать спецэффекты, а также создавать видеоклипы с использованием современных информационных технологий.

Конечным результатом изучения курса является самостоятельная работа, цель которой – создание мультимедийного проекта. При разработке проекта студентам необходимо уделять особое внимание созданию сценария мультимедиа-приложения; дизайну графики; вопросам отбора и структурирования информации; целесообразности применения различных компонентов мультимедиа.

Под термином «мультимедиа-приложение» в данном случае мы понимаем интерактивную компьютерную разработку, в состав которой могут входить музыкальное сопровождение, видео клипы, анимация, галереи картин и слайдов, различные базы данных. Все вышеперечисленные элементы предлагаются студентам для самостоятельной реализации в рамках контрольных, самостоятельных или творческих задач на втором курсе обучения. В результате такие элементы накапливаются как банк вспомогательных модулей определенной профессионально-ориентированной тематики, образующих в общем виде подборку материалов для создания на их основе мультимедиа-приложения.

Формирование профессиональной компетентности будущего специалиста осуществляется через содержание образования, которое включает в себя не только перечень учебных предметов, но и профессиональные знания и умения, которые формируются в процессе овладения предметом, а также посредством формирования активной позиции студента. Все это в комплексе формирует и развивает личность будущего специалиста таким образом, чтобы он владел способами саморазвития и самосовершенствования, что обеспечивало бы ему в дальнейшем эффективное функционирование как субъекта-профессионала.

Такая профессиональная направленность компьютерной подготовки предоставит возможность специалистам в области дизайна и компьютерной графики овладеть профессионально значимыми информационными компетенциями, связанными с проведением анализа полученных данных и разработкой современных мультимедийных продуктов с учетом композиции дизайна.

Литература

1. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. Издательство: Омега-Л, группа компаний, – 2007, 272 с.
2. Грегорян Е. А. Основы композиции в прикладной графике [Электронный ресурс] // Библиотека дизайна. – Режим доступа к журн.: http://sreda.boom.ru/libr/composition/libr_composition01.htm
3. Рабочая программа дисциплины «Современные информационные технологии в искусстве», (ГОС – 2005). – Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2006. – 15 с.

Межова М.В.

ИКТ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

mezhova_m@mail.ru

Институт педагогики, психологии и социологии Сибирского Федерального Университета (ИППиС СФУ)

г. Красноярск

Информатизация общества и тесно связанная с ней информатизация образования характеризуются совершенствованием и массовым распространением информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). В глоссарии по информационному обществу ИКТ определяются как «совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей» [3].

На современном этапе модернизации системы образования значительной проблемой выступает недостаточный профессионализм современных школьных учителей в области использования ИКТ, что сказывается на существенном снижении эффективности обучения школьников [4].